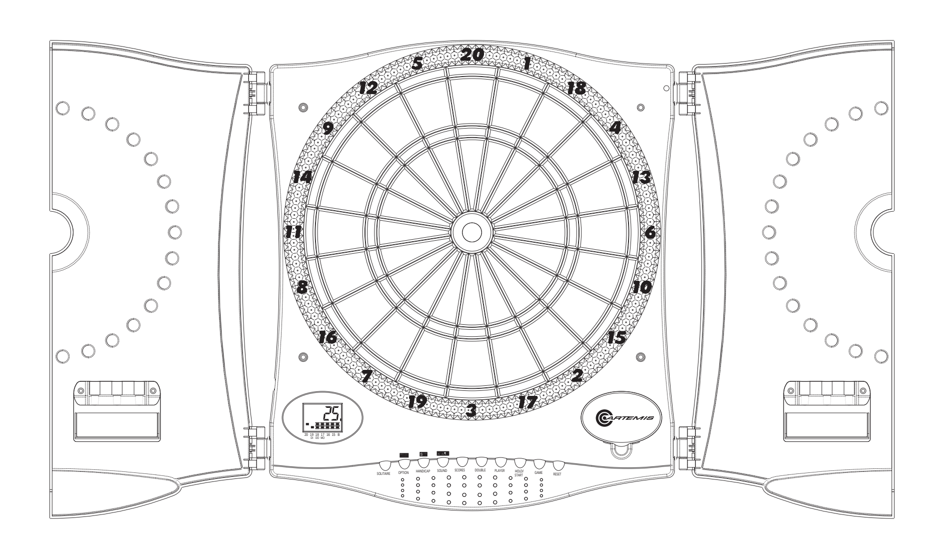


FAQ ELEKTRONIK

ARTEMIS 300 - 400








Deutsch

SOFTSPITZEN ELEKTRONISCHES DARTPFEILSPIEL

WARNUNG: DAS SPIEL IST FÜR KINDER NICHT GEEIGENT. **KINDER. MÜSSEN BEIM PFEILWURFSPIEL VON ERWACHSENEN BEAUFSICHTIGT WERDEN.** DAS SPIELGERÄT ENTHÄLT KLEINE TEILE, DIE **FÜR KINDER UNTER 3 JAHRE NICHT GEEIGNET SIND**. LESEN SIE DIE **ANLEITUNGEN**. BEI RICHTIGEM GEBRAUCH KÖNNEN SCHÄDEN ODER VERLETZUNGEN VERMIEDEN WERDEN.

Die neue Dartscheibe vorsichtig auspacken. Sich vor dem Gebrauch mit der Betriebsweise und den Funktionen vertraut machen. Falls der Verdacht besteht, dass die Dartscheibe nicht richtig funktioniert, im Kapitel PROBLEME BEHEBEN im Benutzerhandbuch nachschlagen.

PFLEGE DER DARTSCHEIBE

WICHTIG! Das Spiel ist **NUR** für den Gebrauch mit **SOFTSPITZEN** bestimmt. *Durch den Gebrauch von Stahlspitzen wird die Scheibe nachhaltig beschädigt.*

⇒ **Beim Werfen mäßige Kraft anwenden und die Wurfweite beachten.** Man braucht nicht mit Gewalt zu werfen, damit die Pfeile im Board stecken bleiben. Das ideale Gewicht für Softspitzen ist maximal 16 Gramm (offizielle Norm der meisten Dartsportvereine und Turniere). (Siehe TIPPS UND TECHNIKEN)

⇒ **Benutze saubere Ersatzspitzen.** (Siehe PROBLEME BEHEBEN für die Entfernung von abgebrochenen Spitzen.)

⇒ **Die Dartscheibe vor extremer Witterung und Temperatur schützen.**

⇒ **Die Dartscheibe vor Flüssigkeit oder hoher Feuchtigkeit schützen.**

⇒ **Die Dartscheibe mit feuchtem Lappen und/oder mildem Putzmittel reinigen.**

WIE DER STROM EINGESCHALTET WIRD

Die elektronische Dartscheibe wird mit s 3 "AA" oder „UM-3" Batterien (1.5 Volt) betrieben. Die Batterien einlegen, die Uhr im Display beginnt zu ticken. Mit Druck auf die GAME Taste tritt der Spiel (Game)-Modus in Erscheinung. Wenn das Board mehr als 5 Minuten nicht betätigt wird, geht es auf „*Sleep"* über. Im Sleep-Modus ist alles ausgeschaltet, außer der Uhr. Im Gerät wird der Punktestand gespeichert, bei dem das Spiel abgebrochen wurde. Bei abermaligem Drücken der GAME Taste wird das Spiel wieder aufgenommen.

AC Adapter (nicht mitgeliefert): Die Dartscheibe kann auch mit einem AC Adapter funktionieren. Der Adapter liefert 9 Volt DC Leistung und erfüllt lokale Sicherheitsnormen (UL, GS, BSI, usw.). Bei Benutzung eines ungeeigneten Adapters wird die Garantie hinfällig.



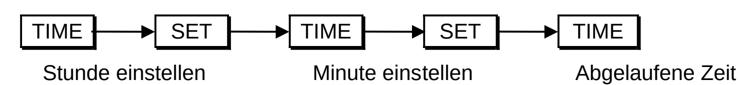


FAQ ELEKTRONIK

SPIELBEGINN

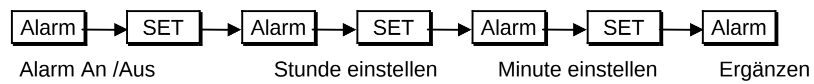
ZEIT- & ALARMEINSTELLUNG

Zeit einstellen:



Stunde einstellen Minute einstellen Abgelaufene Zeit

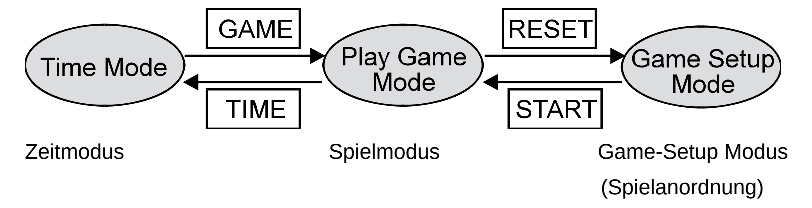
Alarm einstellen:



Alarm An /Aus Stunde einstellen Minute einstellen Ergänzen

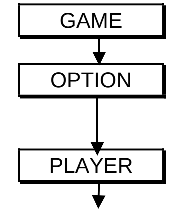
WECHSEL ZWISCHEN ZEIT & SPIEL

Drücken der Modus-Wechsel-Taste. (Anmk.: Wenn die Dartscheibe zum ersten Mal eingeschaltet wird, erscheint bei Drücken der GAME Taste direkt der *Game Setup* Modus.)



Zeitmodus Spielmodus Game-Setup Modus (Spielanordnung)

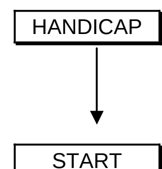
GAME SETUP



GAME: Mit Drücken dieser Taste werden die Spielgruppen selektiert. Die erste Option der Gruppe erscheint auf dem Display.

OPTION: Mit Drücken dieser Taste werden die anderen Optionen der Gruppe selektiert. Die Spiele tragen Code-Namen. Auf **TABELLE 1** nachsehen, welche Spiele zur Verfügung stehen.

PLAYER: Mit Drücken dieser Taste wird die Anzahl der Spieler selektiert. Wenn die Durchgangsanzeige aufleuchtet, bedeutet es, dass ein Spieler selektiert wird.



HANDICAP: Auf Wunsch kann die Schwierigkeitsstufe für jeden Spieler verschieden festgelegt werden. Nach jeder Selektion eines Spielers diese Taste drücken, um die Schwierigkeitsstufe zu ändern. Jeder Druck auf diese Taste ändert die Spielschwierigkeit um eine Stufe (siehe **TABELLE 1**).

START: Wenn die Spielanordnung eingestellt ist, mit Drücken der HOLD/START Taste das Spiel beginnen.

Beispiel:

1. Drücken auf GAME und dann OPTION selektiert das Spiel 501.

2. Player 1 (Spieler 1) selektieren, dann zweimal HANDICAP drücken, um den Beginn auf „701" einzustellen, denn Player 1 ist ein guter Spieler.

3. Spieler 2 selektieren. Spieler 2 beginnt mit „501" als Startpunkt.

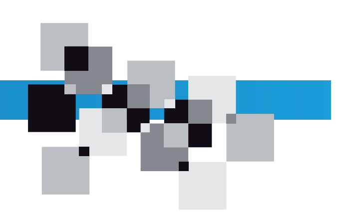
4. Spieler 3 selektieren, der ein Anfänger ist, dann mehrmals auf HANDICAP drücken, um den Startpunkt auf „301" festzulegen.

5. Angenommen, es nehmen nur drei Spieler teil, auf HOLD/START drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

TABELLE 1: Spielselektion und Handicap-Liste

SPIEL	**OPTION**		**HANDICAP**	
Gruppe	**Code**	**Dartspiel**	**Reichweite**	**Schritt**
_01	301	301	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	501	501	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	601	601	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	701	701	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	801	801	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	901	901	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	1001	1001	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
LEA	301	LEAGUE 301	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	501	LEAGUE 501	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	601	LEAGUE 601	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	701	LEAGUE 701	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	801	LEAGUE 801	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	901	LEAGUE 901	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
	1001	LEAGUE 1001	301 bis 1001	Wechsel bei 100 Punkten
rc	rc	Round the Clock	Nr. 1 bis 9	1 Feld weiter
	S_O	Shoot-Out	0 bis 9 Punkte	1 Punkt addieren
	SH	Shanghai	Nr. 1 bis 9	1 Feld weiter
	1-2	Halve-It	0 bis 950 Punkte	50 Punkte addieren
Cu2	Cu2	Count Up 200	0 bis 150 Punkte	50 Punkte addieren
	Cu4	Count Up 400	0 bis 350 Punkte	50 Punkte addieren
	Cu6	Count Up 600	0 bis 550 Punkte	50 Punkte addieren
	Cu8	Count Up 800	0 bis 750 Punkte	50 Punkte addieren
	Cu0	Count Up 1000	0 bis 950 Punkte	50 Punkte addieren
	Hi	High Score	0 bis 500 Punkte	50 Punkte addieren
O¯	O¯	Overs	3 bis 7 Leben	1 Leben addieren
	U_	Unders	3 bis 7 Leben	1 Leben addieren
	b-6	Big-6	3 bis 7 Leben	1 Leben addieren





FAQ ELEKTRONIK

Cri	*Cri*	Cricket - (Shellbraundard)	0, 20, 25	(siehe Anmk.)
	no	No Score Cricket	0, 20, 25	(siehe Anmk.)
	Cut	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	(siehe Anmk.)
	Pup	Killer Cricket	0, 20, 25	(siehe Anmk.)
			Notiz: "0": keine spezifische Reihenfolge "20": muss Felder schließen von 20, 19, 18, 17, 16, 15 bis Bull. "25": muss Felder schließen von Bull, 15, 16, 17, 18, 19 bis 20.	
cL2	cL2	Color	0 bis 950 Punkte	50 Punkte addieren
	bc2	Bonus Color	0 bis 950 Punkte	50 Punkte addieren
	cc3	Correctional Color	0 bis 950 Punkte	50 Punkte addieren
	nc3	No Score Color	3 bis 7 Marken	50 Punkte addieren
	FdC	Free dart Color	5, 10, 15, 20	50 Punkte addieren
Lc5	Lc5	League Contest	5, 7, 9 Innings	2, 3 Marken
S-1	S-1	Shooting I	1 bis 3 Durchgänge	1 Durchgang addieren
	S-2	Shooting II	1 bis 3 Durchgänge	1 Durchgang addieren
	S-3	Shooting III	1 bis 3 Durchgänge	1 Durchgang addieren
	S-4	Shooting IV	1 bis 3 Durchgänge	1 Durchgang addieren

SONDERFUNKTIONEN

DOUBLE

Für die Spiele 301-1001 gibt es zusätzliche Spielanordnungen, um die Herausforderung des Spiels zu steigern (siehe SPIELANWEISUNGEN). Du kannst die Spielanordnung jederzeit ändern, um weniger geübten Spielern eine Verschnaufpause zu gönnen. Folgende Spielanordnungen stehen zur Verfügung:

Open In / Open Out — Double In (*DI*) / Open Out
Open In / Double Out (*DO*) — Double In (*DI*) / Double Out (*DO*)
Open In / Master Out (*MO*) — Double In (*DI*) / Master Out (*MO*)

SOLITAIRE

Drücken dieser Taste zum Anschalten der Funktion des automatischen Spielerwechsels. Sobald 3 Würfe am Board registriert wurden, geht der Computer automatisch zum nächsten Spieler über. Dies ist ideal für den Single Spieler beim Training. *Die Funktion kann nur nach dem Spielbeginn aktiviert werden..*

SOUND

Den Sprecher ein- und ausschalten. Wenn der Ton eingeschaltet ist, erscheint ein Sprecherzeichen auf dem Display.

HOLD

Während des Spiels bewirkt Drücken auf die HOLD/START Taste eine Spielpause. Die Funktion ist besonders praktisch, um beim Entfernen von Pfeilen ein ungewolltes Ausschalten des Zählwerks zu vermeiden. Durch erneuten Druck auf die Taste wird das Spiel wieder aufgenommen.

RESET

Drücken dieser Taste bewirkt eine Unterbrechung und aktiviert den Setup-Modus. Du kannst die Spielanordnung ändern oder mit Drücken der START Taste das gleiche Spiel nochmals beginnen. Zweimaliges Drücken der RESET Taste beseitigt die HANDICAP Anordnungen.

SCORES

Drücke diese Taste, um den Punktestand der anderen Spieler in jedem Moment des Spiels zu sichten. Das Spiel wird unterbrochen, während die Punktestände durchgesehen werden.

ACHTUNG: *Beim Checken der Punktestände muss der Spieler das gesamte Display durchlaufen, bis er wieder bei der Anzeige des Punktestands des aktuellen Spielers angelangt ist und ein Piepton ertönt. Andernfalls befindet sich das Dartboard im Pause-Modus und die Wertungsbereiche können nicht mitgezählt werden. (Siehe Kapitel PROBLEME BEHEBEN unter „Das Spielgerät zählt nicht mit").*

SPIELABLAUF

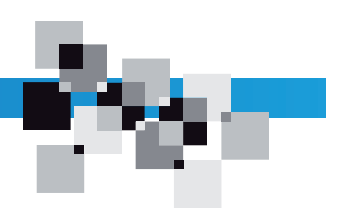
1. Die Durchgänge der Spieler sind angezeigt mit P1, P2, usw. Jeder Spieler wirft 3 Pfeile je Durchgang. Die drei kleinen Zeichen über dem Punktestand geben an, wie viele Würfe für den Durchgang noch bleiben.
2. Das intelligente Spielgerät kann den Punktstand verfolgen und automatisch das Ziel anzeigen. Einfach, Doppel oder Treble wird mit einem Vorzeichen vor den Ziffern angezeigt. Einfach wird mit einem niedrigen Balken angezeigt, z.B. „_18" bedeutet Einfach 18. Doppel wird mit 2 Balken angezeigt wie „=18". Treble mit 3 Balken „≡18". Einfach Bulleye wird angezeigt mit dem Wert – „25".
3. Stets das Ende des Tonsignals abwarten, bevor ein Pfeil geworfen wird.
4. Nach Beendigung eines Durchgangs wird das Board automatisch auf Halt eingestellt (außer du hast die Solitaire Funktion aktiviert). Entferne die Pfeile und drücke die SPIELER Taste, um weiter zu spielen.
5. Das Spiel ist beendet, wenn die letzte Position aller Spieler feststeht. Drücke die SPIELER Taste oder SCORE Taste, um die letzte Position und die Endwertung aller Spieler zu sichten.

SPIELANLEITUNGEN

301-1001

Es handelt sich um das populärste aller Dartspiele, das in den meisten Dartsport-Verbänden und Turnieren gespielt wird. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 301 Punkten (oder 501, 601, usw.). Nach beendetem Durchgang eines jeden





FAQ ELEKTRONIK

Spielers wird die Summe der drei Würfe vom Punktestand des Spielers abgezogen. Der Spieler, der als erster genau Null erreicht, gewinnt. Das Spiel kann weitergehen bis der 2., 3. und 4. Platz bestimmt sind.
Bust Regel: Wirft der Spieler mehr Punkte als zur Erreichung von genau NULL erforderlich sind, ist der Durchgang ein „Bust" und die Wertung geht auf den vorherigen Punktestand zurück.

Damit das Spiel mehr Herausforderung bietet, kannst du die DOUBLE Taste benutzen und zusätzliche Einschränkungen dafür festlegen, wie das Spiel beginnen und wie es enden soll. Sondermöglichkeiten sind:

Open In: Die Zählung beginnt, sobald irgendein Feld getroffen ist.

Open Out: Der Spieler kann das Spiel mit dem Treffer irgendeines Feldes beenden, der den Punktestand auf genau Null reduziert.

Double In: Um zu beginnen muss der Spieler ein Feld auf dem Doppelring oder ein Doppel-Bulleye treffen. Es werden so lange keine Würfe gezählt, bis diese Bedingung erfüllt ist.

Double Out: Um zu gewinnen, muss der Spieler ein Doppel oder Doppel Bulleye treffen, das den Punktestand genau auf Null reduziert. Ein Punktestand, bei dem für den Spieler „1" übrig bleibt, ist ein BUST.

Master Out: Um zu gewinnen, muss der Spieler ein Doppel, ein Doppel Bulls Eye oder ein Treble treffen, das den Punktestand genau auf Null reduziert. Ein Rest von „1" bedeutet BUST.

LEAGUE 301 – 1001

Ein Teamspiel mit 301-1001, eine besonders populäres Spiel bei Dartsport-Vereinen. Es gibt stets 2 Teams und 4 Punktestände zu verfolgen. Spieler 1 und Spieler 3 spielen gegen Spieler 2 und Spieler 4. Das Spiel wird auf die gleiche Art gespielt wie das individuelle 301-1001 Spiel. Gewinner ist der Spieler, der als erster seinen Punktestand auf genau Null reduziert; ABER es gibt eine *„Einfrierregel"(Freeze Rule)*:

Freeze Rule: Ein Spieler darf das Spiel nicht verlassen, wenn der restliche Punktestand des Partners höher als der gemeinsame Punktestand der beiden Gegner ist. (Gleicher Stand erlaubt das Verlassen des Spiels). Dem „eingefrorenen" Spieler bleibt nichts anders übrig als zu versuchen, seinen Punktestand möglichst niedrig zu halten, und zu hoffen, dass sein Partner gewinnt. Wenn ein Spieler eingefroren ist und Null erreicht, ist das Spiel für diesen Spieler ein *Bust.*

Mit der Regel soll gesichert werden, dass das Gewinnerteam die beste kombinierte Leistung erbringt, und keiner ohne seinen Partner/ seine Partnerin gewinnen kann. Mit dieser Dartscheibe ist es außerdem möglich, jedem Spieler getrennt Handicaps für das League Spiel aufzuerlegen. Das Teamspiel kann auch mit 8 Spielern, mit zwei für jeden Punktestand und vier in jedem Team, gespielt werden.

ROUND THE CLOCK

Der Spieler versucht, die Felder 1 bis 20 in Reihe zu treffen. Wird ein Zahlenfeld getroffen, geht das Spiel zum nächsten Zahlenfeld weiter, auf das geworfen werden soll. Der Spieler, der als erster 20 erreicht und auch trifft, ist der Gewinner. Doppel und Treble gelten als Einfach, sie zählen nur als ein Treffer.

SHOOT-OUT

Mit Hilfe von intelligenter Elektronik konnte dieses Spiel fein ausgefeilt programmiert und aufregender als *Round-The-Clock* gestaltet werden. Das Ziel wird vom eingebauten Computer nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Du hast 10 Sekunden zum Abwerfen des Pfeils. Ein Treffer auf dem Ziel zählt 1 Punkt. Doppel und Treble werden einfach gezählt. Wenn 10 Sekunden abgelaufen sind, wird davon ausgegangen, dass ein Wurf gemacht und verfehlt wurde. Nach jedem Wurf wird ein neues Ziel festgelegt. Gewinner ist der Spieler, der als erster insgesamt 15 Punkte erreicht hat.

SHANGHAI

Das Spiel ist ähnlich wie *Round-The-Clock*, außer dass die Punktezahlen kumuliert werden und das Spiel auf 7 Durchgänge oder 21 Pfeile beschränkt ist. Der Spieler wirft zu Beginn auf das Zahlenfeld 1 und dann weiter bis hinauf zu 20 und Bulleye. Ein Punkt wird nicht gezählt, wenn er nicht in der richtigen Reihefolge getroffen wurde. Ein Treffer auf Doppel oder Treble wird zweifach bzw. dreifach gezählt. Beispiel: Ein Treffer auf Doppel 3 zählt 2x3=6 Punkte. Gewinner ist der Spieler, der beim Beenden des 7. Durchgangs die meisten Punkte erzielt hat.

HALVE-IT

Das Spiel ist ähnlich wie Jeopardy. Bei drei verfehlten Pfeilen bricht dein Punktestand total zusammen. Jeder Spieler beginnt, auf das Zahlenfeld 12 zu werfen, dann auf 13, 14, beliebige Doppel, 15, 16, 17, beliebige Trebles, 18, 19, 20 und Bulleye. Jeder Spieler wirft drei Pfeile auf dasselbe Feld, und geht zum nächsten Feld im nächsten Durchgang weiter. Ein Treffer auf Doppel oder Treble zählt 2x bzw. 3x den Punktwert. Wenn ein Spieler alle drei Würfe auf ein spezifisches Ziel in einem Durchgang verfehlt, wird sein Punktestand halbiert. Je mehr Punkte du angesammelt hast, desto schlimmer sind die Konsequenzen der drei verfehlten Pfeile. Beim Finish gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte angesammelt hat.

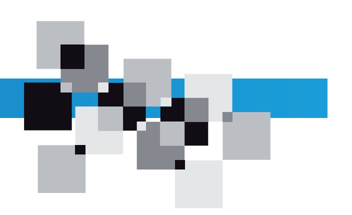
COUNT-UP

Ein einfaches Spiel, das jedermann spielen kann. Das Ziel besteht darin, die anderen Spieler zu besiegen, indem man als erster den vorgegebenen Punktestand erreicht. Die zur Verfügung stehenden Spielanordnungen sind: 200, 400, 600, 800 und 1000. Jeder Spieler/jede Spielerin versucht, in seinem/ ihrem Durchgang einen möglichst hohen Punktestand zu erreichen, und es ist zugelassen, dass der abschließende Punktestand höher ist als der vorgegebene.

HIGH SCORE

Das Spiel ist sehr ähnlich wie *Count-Up*, außer es mit dem 7. Durchgang endet. Gewinner ist der Spieler mit dem höchsten gesammelten Punktestand.





FAQ ELEKTRONIK

OVERS

Ein einfaches und schnelles Spiel. Der Spieler versucht, einen höheren oder gleichen Punktestand zu erreichen wie im vorhergehenden Durchgang. Wenn ein Spieler weniger punktet als die Drei-Pfeil-Summe, wird von diesem Spieler ein „Leben" weggenommen. In der vorgegebenen Spielanordnung hat jeder Spieler 3 Leben zur Verfügung. Doch kann man per Handicap die Leben des Spielers auf 7 erhöhen. Gewinner ist der Spieler, der im Spiel als letzter noch ein „Leben" hat.

UNDERS

Das Spiel ist ähnlich wie *Overs*, außer dass das Ziel darin besteht, das niedrigste Ergebnis der Drei-Pfeil-Summe zu unterbieten. Wenn die Drei-Pfeil-Summe höher als das verzeichnete Ergebnis ist, wird dem Spieler ein „Leben" weggenommen. Ein übergangener Wurf, ein Treffer außerhalb des Wertungsbereichs oder ein eliminierter Pfeil (d.h. die Abprall-Taste wurde gedrückt) wird mit 60 Punkten bestraft (3x20, der höchste mögliche Ein-Pfeil- Punktestand). Gewinner ist der Spieler, der im Spiel als letzter noch ein Leben hat.

BIG-6

Der Spieler versucht, den nächsten Zielpunkt selbst wählen zu dürfen, indem er zuerst den aktuellen Zielpunkt trifft. Einfach-6 ist der erste Zielpunkt bei Spielbeginn. Innerhalb der drei Würfe muss der Spieler das Ziel zumindest einmal treffen, um seine/ihre Leben zu retten. Wenn der Treffer mit dem ersten oder zweiten Wurf gelingt, hat der Spieler mit einem Wurf die Chance, das nächste Ziel festzulegen. Einfach, Doppel und Trebles gelten als verschiedene Ziele. Die Strategie zielt darauf ab, für den Gegner ein möglichst schwieriges Ziel festzulegen, wie „Treble-20" oder „Doppel-Bulleye". Gewinner ist der Spieler, der im Spiel als letzter ein Leben hat.

CRICKET- (STANDARD)

Cricket ist ein in Amerika und Mitteleuropa außerordentlich populäres Spiel. Die Spieler nehmen, je nach dem Stand des Spiels, eine Strategie der Verteidigung oder des Angriffs an. Jeder Spieler kann in jedem Moment darauf abzielen, die Punktezahl zu erhöhen, oder aber er kann versuchen, die anderen Spieler daran zu hindern, die Punktezahl zu erhöhen.

Das Spiel wird mit den Feldern 15 bis 20 und Bulleye gespielt. Jeder Spieler muss ein Zahlenfeld 3 Mal treffen, um es zu schließen (*CLOSE*). Ein Einfach Treffer zählt 1 Marke; ein Doppel zählt 2 Marken und ein Treble zählt 3 Marken. Wenn ein Feld geschlossen ist, werden zusätzliche „Markierungen" in eine Punktezahl umgerechnet, die gleich dem Zahlenfeld ist. Ist jedoch ein Feld von allen Spielern geschlossen (*ALL CLOSED*), dann ist diese Nummer für Gesamtzählungen nicht mehr zugelassen. Der Gewinner ist der Spieler, der die höchste Punktezahl hat und der als erster alle Felder schloss. Wenn die Punktezahlen gleich sind, gewinnt der Spieler, der als erster alle Felder schloss.

Die Strategie kann ganz anders ausfallen, wenn das Spiel mit der Einschränkung gespielt wird, dass jedes Zahlenfeld in einer spezifischen Reihenfolge geschlossen werden muss. Benutze die HANDICAP Funktion zur Auswahl solcher Varianten: spiele „20 bis hinunter zu 15, dann Bull" oder „Bull und dann 15 bis hinauf zu 20". Schließe die Felder in der vorgegebenen Reihenfolge. Du wirst den Unterschied bemerken, wenn du ein paar Spiele in dieser Weise gespielt hast.

ANMK.: Siehe BESCHREIBUNG im Kapitel Sonderanmerkungen zum Cricket Display.

NO SCORE CRICKET

Eine vereinfachte *Cricket* Variante. Ziel ist es, alle Felder möglichst schnell zu schließen. Für einen Treffer in einem geschlossenen Zahlenfeld werden keine Punkte zugeteilt.

CUT THROAT CRICKET

Die umgekehrte *Cricket* Variante die Punktezählung betreffend. Am besten wird es mit 3 Spielern gespielt. Zwei der Spieler können sich zusammen tun, um einen anderen auszuschalten, bevor sie gegeneinander zum Kampf antreten.

Wenn ein Zahlenfeld bereits geschlossen wurde, wird ein Treffer zum Punktestand des Gegners addiert. Also steigt die Gesamtpunktezahl der verlierenden Seite. Doch wird kein Punkt für einen Spieler addiert, der das Feld bereits geschlossen hat. Der Gewinner ist der Spieler, der den niedrigsten Punktestand hat und als erster alle Felder schloss. Hat ein Spieler als erster alle Felder geschlossen, doch gleichzeitig auch einen höheren Punktestand, muss er/sie so lange weiter machen, bis der Gegner den gleichen oder einen höheren Stand als er/ sie erreicht hat. Die beste Strategie besteht darin, die Felder möglichst schnell zu schließen, damit die anderen dir keine Punkte verpassen können, während du selbst deine Chancen verbesserst, den Gegnern Punkte zu verpassen.

KILLER CRICKET

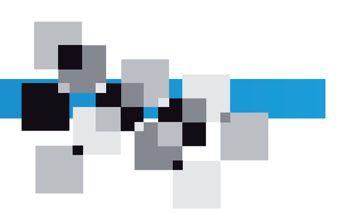
Das Spiel ist ähnlich wie No Score Cricket mit einer zusätzlichen Schwierigkeit. Wenn ein Feld geschlossen ist, hat der Spieler eine Chance, den Treffer des Gegners zunichte zu machen, wenn er nämlich dasselbe Feld nochmals trifft. Wenn das Feld jedoch geschlossen ist, werden dem Spieler keine Punkte weggenommen. Anmk.: Anstatt auf dem Display ein Licht einzuschalten, wird hier bei jedem positiven Punkt ein Licht ausgeschaltet. Gewinner ist der Spieler, der als erster alle Felder schließt.

Beispiel: Bei Feld 19 hat Spieler 1 einen Treffer (ein Licht aus), Spieler2 hat zwei Treffer (zwei Lichter aus) und Spieler 3 hat das Feld 19 geschlossen (drei Lichter aus). Spieler 4 kommt und trifft ein Dreble-19, so dass auch er Feld 19 schließt. Spieler 4 wirft dann und trifft das Feld erneut. In Folge haben Spieler 1 und 2 jetzt für 19 ein Licht wieder eingeschaltet, Spieler 3 ist nicht berührt. Das bedeutet, dass Spieler 1 und 2 einen Wurf vom Finish der 19 entfernt sind.

COLOR

Bei Spielbeginn wirft der erste Spieler für die Spieler 1, 3, 5, 7 einen Pfeil, um das Feld /die Farbe (Farbe #20 oder Farbe #1) zu bestimmen, auf die die Spieler werfen müssen. Wenn der erste Spieler Farbe #20 warf, dann müssen die Spieler 2, 4, 6, 8 Farbe # 1 werfen. (Trifft der erste Spieler ein Bulleye mit seinem Pfeil, muss





er/sie nochmals werfen, um die Farbe zu bestimmen). Jeder Spieler versucht dann, seine Zielfarbe zu treffen, um den Gesamtpunktestand zu erreichen (der vor Spielbeginn beschlossen und bei der Festlegung der Spielanordnung im Game Setup selektiert wird: 200, 400, 600, 800, 1000). Gewinner ist der Spieler, der als erster den vorgegebenen Punktestand erreicht.

BONUS COLOR

Das Spiel wird wie „Color“ gespielt, mit folgender Ausnahme: Wirft ein Spieler den Pfeil auf die Farbe des Gegners, so erhält dieser Gegner die Punkte zu seinem Gesamtpunktestand addiert.

CORRECTIONAL COLOR

Das Spiel wird wie „Color“ gespielt, mit folgender Ausnahme: Wirft ein Spieler den Pfeil auf die Farbe des Gegners, so werden die Punkte vom Gesamtpunktestand des Spielers abgezogen.

NO SCORE COLOR

Das Spiel wird wie „Color“ gespielt, mit folgender Ausnahme: Jeder Spieler versucht dann, seine Zielfarbe zu treffen, um einen Punkt zu markieren. (Die Gesamtpunktestand wird vor Spielbeginn beschlossen und bei der Festlegung der Spielanordnung im Game Setup selektiert: 3,4,5,6, oder 7 Gesamtpunktezahl). Wirft ein Spieler den Pfeil in die Farbe des Gegners, wird ein Punkt vom Gesamtpunktestand des Spielers abgezogen und der Spieler verliert den Durchgang. (Das Bulleye zählt nicht für die Gesamtpunktezahl.) Gewinner ist der Spieler, der als einziger noch Punkte übrig hat (während die anderen bei Null angelangt sind).

FREE DART COLOR

Das Spiel wird wie „Color“ gespielt, mit folgender Ausnahme: Jeder Spieler versucht, seine Zielfarbe zu treffen, um eine möglichst hohe Punktezahl zu erreichen. (Die Gesamtzahl der Pfeile muss bei der Festlegung des Spielanordnung im Game Setup festgelegt werden: 5, insgesamt 5, 10, 15, 20 Pfeile). Wirft ein Spieler einen Pfeil in die Farbe eines Gegners, so zählt der Wurf in der Gesamtwertung nicht. (Das Bulleye zählt in deiner Gesamtwertung.) Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktezahl, wenn alle Pfeile geworfen wurden.

LEAGUE CONTEST

Es gibt stets 2 / 4 / 6 / 8 Teams und 4 Punktestände zu verfolgen. Jeder Spieler wirft drei Pfeile. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl in diesem Inning erhält eine Marke. (Die Anzahl der Innings muss vor Spielbeginn bei der Festlegung der Spielanordnung in Game-Setup festgelegt werden: 5, 7. oder 9 Innings). Gewinner ist der Spieler, der die meisten Marken von der Gesamtanzahl der möglichen Innings erreichte. Beispiel: Gewinner ist, wenn 7 Innings gespielt werden, der Spieler, der 4 Marken erzielte.

SHOOTING I

In diesem Spiel wirft jeder Spieler drei Pfeile. Gewinner des Durchgangs ist der Spieler, der die höchste Drei-Pfeile-Summe erreichte. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler insgesamt 7 Durchgänge gewonnen hat.

SHOOTING II

Das Spiel wird wie ShootingI gespielt. Allerdings zählen für den Gesamtpunktestand nur Pfeile, die im Einfach-, Doppel- und Treble-Wertungsbereich folgender ZielFelder landen: 15, 16, 17, 18, 19, 29, Bulleye. Gewinner ist der Spieler, der als erster 7 Durchgänge gewonnen hat.

SHOOTING III

Das Spiel wird wie ShootingI gespielt. Das Spiel hat 7 Durchgänge und der Gewinner ist der erste, der vier gewonnene Durchgänge erreicht.

SHOOTING IV

Das Spiel wird wie ShootingI gespielt. Allerdings zählen für den Gesamtpunktestand nur Pfeile, die im Einfach-, Doppel- und Treble-Wertungsbereich folgender Zahlenfelder landen: 15, 16, 17, 18, 19, 29, Bulleye. Das Spiel hat 7 Durchgänge und der Gewinner ist der erste, der vier gewonnene Durchgänge erreicht.

PROBLEME BEHEBEN

Kein Strom	Prüfen, ob die Batterien richtig eingelegt sind bzw. ob die Batterien fast oder ganz leer sind.
Das Spielgerät zählt nicht mit	Prüfen, ob sich das Spielgerät im Setup Modus oder im Halt-Modus befindet, oder ob es eben noch die Punktezahl checkt. Auf die START/HOLD Taste drücken und das Spiel wieder in Gang bringen. Wenn dies nicht gelingt, auf die SCORE Taste drücken, bis der Piep-Ton erklingt, um den Pause-Status aufzuheben. Des Weiteren prüfen, ob Segment- oder Funktions-Tasten eingezwängt sind.
Stecken gebliebene Segmente oder Tasten	Beim Transport oder bei normalem Spielbetrieb kann es vorkommen, dass die Zählsegmente vorübergehend stecken bleiben. Tritt diese Situation ein, brechen alle automatischen Zählprozesse ab. Ein Warnsignal ertönt und das Display blitzt mit der Feldzahl auf, die stecken geblieben ist. Das Segment lässt sich freisetzen durch vorsichtiges Entfernen des Pfeils oder durch Wackeln am Segment mit dem Finger. Der Spielbetrieb setzt erneut ein; die Zählung wurde dadurch nicht unterbrochen. Eine stecken gebliebene Funktions-Taste wird auch das Board blockieren. Das aufblitzende Display zeigt „-F-" mit einem Warntonsignal. Auf die gleiche Weise vorsichtig vorgehen, um die stecken gebliebene Taste freizusetzen.





FAQ ELEKTRONIK

Entfernen abgebrochener Spitzen

Softspitzen aus Plastik sind ungefährlich, doch halten sie nicht lang. Wenn eine Spitze bricht und im Board stecken bleibt, versuch sie mit einer Pinzette vorsichtig herauszuziehen. Handelt es sich um eine kurz abgebrochene Spitze, die mit der Segmentfläche eben feststeckt, kannst du sie im Loch durch das Board hindurchdrücken. Die Softspitze beschädigt den Kreislauf hinter dem Segment nicht. Wir raten jedoch, eine neue *SOFTSPITZE* zu benutzen und damit die beschädigte hindurch zu drücken. Sei vorsichtig: kein spitzes Stahlobjekt benutzen. Ein spitzer Gegenstand kann Schaden verursachen, wenn er zu tief in das Board

eindringt. Vergiss nicht, je schwerer der Pfeil desto größer ist die Gefahr, dass die Spitze bricht.

Elektrische odr elektromagnetische Interferenz

In einer extremen Situation elektromagnetischer Interferenz kann die Elektronik der Dartscheibe ein erratisches Verhalten zeigen und versagen. Beispiele für eine solche Situation sind: schwere Unwetter, Spannungsstoß, Unterspannung, Nähe eines Elektrogeräts oder Mikrowellenherds. Um den normalen Spielbetrieb wieder herzustellen, die Batterien herausnehmen bzw. den AC Adapter einige Sekunden lang aus der Steckdose ziehen, dann wieder anschließen. Das Gerät, von dem die Interferenz ausgeht, ebenfalls entfernen..

BESCHREIBUNGEN

1) Einfach/ Single: Punktezahl wie von der Ziffer angezeigt

2) Doppel/ Double: Punktezahl x 2

3) Treble/ Triple: Punktezahl x 3

4) Bulleye: Das äußere Bullfeld zählt 25 Punkte; das innere 50 Punkte

5) Catch-Ring: Catch Fehlwurf, kein Punkt

6) Funktion-Tastes: (siehe Kapitel GETTING STARTED)

7) Anzeige: abwechselnd

(i) *301-1001, Count-Up, High Score,*

Cricket, No Score & Cut Throat Cricket: Pfeiltreffer → kumulativer Stand

(ii) *Round the Clock:* Ziel → Pfeiltreffer

(iii) *Shoot-Out:* Ziel → Pfeiltreffer → kumulativer Stand

8) Durchgangsanzeige (P1, P2, P3 & P4)**:** Zweigt, wer an der Reihe ist

9) Pfeilanzeiger: Zeigt an, wie viele Würfe für den Durchgang noch übrig sind.

10) Cricket Score Board: Zeigt das Markieren der Cricket-Felder, eine Marke für einen *"Treffer"*.

11) Cricket Marken Summe:

a. Cricket & No Score Cricket: Zeigt an, dass alle Gegner das Feld geschlossen haben.

b. Cut Throat Cricket: Zeigt an, dass einer oder mehrere Gegner das Feld geschlossen haben.

Example: (siehe Schaubild) für Spieler 1,

(a) Kumulativer Stand = 20.

(b) Cricket Marking: **20** → 3 Treffer, **19** → 3 Treffer, **18** → keiner,

17 → 1 Treffer, **16** → keiner, **15** → 2 Treffer, **Bull** → 1 Treffer.

(c) Cricket Marken Summe: **19, 17** und **16**.

12) Anzeigen für Double In *(DI)*, **Double Out** *(DO)* **und Master Out** *(MO).*

13) Sprechanzeige: (i) Ton an, (ii) Ton aus.

14) Zeit: (a) Stunde, (b) Minute, (c) Sekonde, (d) p.m.

15) Batteriefach

17) Dartpfeilbehälter